

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Bahasa Jawa**

Pembelajaran Bahasa Jawa adalah suatu pembelajaran muatan lokal bahasa daerah yang mempelajari tentang Bahasa Jawa, sejarah, adat istiadat dan sebagainya mengenai kebudayaan bangsa. Sebagai suatu jembatan untuk menanamkan nilai budipekerti budaya daerah pada generasi bangsa melalui jalur pendidikan. Hal ini sejalan menurut Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah. Hal tersebut menjelaskan bahwa Bahasa Jawa menjadi ciri khas dari masyarakat Jawa itu sendiri, yang di dalamnya terdapat nilai-nilai budipekerti yang dapat memberikan sumbangsih dalam pembentukan karakter bangsa. Pembelajaran ini menjadi sangat penting mengingat Bahasa Jawa yang mulai terkikis dengan perkembangan zaman. Mengingat kedudukan Bahasa Jawa menjadi hal yang penting bahwa Bahasa Jawa adalah salah satu aset negara yang wajib dihormati dan dipelihara oleh Bangsa Indonesia.

Peranan bahasa daerah dalam kurikulum tahun 2013 menurut Permendikbud No. 67 tahun 2013 yaitu sebagai muatan lokal dapat diajarkan secara terintegrasi dengan mata pelajaran seni budaya dan prakarya atau diajarkan secara terpisah apabila merasakan perlu untuk memisahkannya. Berdasarkan pernyataan tersebut menjelaskan bahwa Bahasa Jawa tidak dihilangkan dari kurikulum 2013 namun diintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain yaitu seni budaya dan prakarya.

Hal ini dikatakan apabila perlu diajarkan terpisah itu menjadi pilihan untuk setiap daerah atau Provinsi.

Muatan lokal merupakan suatu jembatan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dengan mengorientasikan suatu karakteristik budaya lokal, keterampilan dan nilai-nilai budaya yang mengangkat permasalahan lingkungan setempat dalam proses pembelajaran. Muatan lokal ini bermaksud dengan memberikan suatu wawasan dengan mendekatakan budaya daerah, sehingga muncul keterampilan dasar untuk bekal kehidupan yang ada disekeliling siswa. Hal ini sejalan menurut Mulyasa (2009:256) dalam Nasir (2013:1-18) yang menyatakan bahwa muatan lokal adalah kegiatan kurikuler yang mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada.

Kedudukan Bahasa Jawa telah tercantum secara konstitusional pada UUD 1945 pasal 32 ayat 1 dan 2 tentang kebudayaan Indonesia yang menjelaskan bahwa Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang dijadikan sebagai kekayaan budaya nasional. Budaya daerah yang dikembangkan melalui jalur pendidikan yang menjadi kewenangan Pemerintah Provinsi. Bahasa Jawa merupakan alat pemersatu bangsa yang khususnya budaya jawa itu sendiri, hal ini sejalan menurut Rohmadi dan Hartanto (2011:9) yang menyatakan fungsi Bahasa Jawa sebagai lambang identitas daerah, lambang kebanggaan daerah, dan alat perhubungan di dalam keluarga dan masyarakat daerah.

Mata pelajaran Bahasa Jawa memiliki tujuan pembelajaran menurut Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 yaitu sebagai berikut:

1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa daerah sebagai sarana berkomunikasi dan lambang kebanggaan serta identitas daerah; 3) Memahami dan menggunakan bahasa daerah dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) Menggunakan bahasa daerah untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial; 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya daerah untuk memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; 6) Menghargai dan membanggakan sastra daerah sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan pembelajaran Bahasa Jawa menurut Adipiyoto (2018:96-97) yaitu:

1) mengembangkan daya nalar dan mendidik budi pekerti, 2) memahami apa itu Bahasa Jawa, menggunakan Bahasa Jawa dalam lingkungan dengan baik, 3) menjadikan Bahasa Jawa sebagai *pitutur luhur* dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ini memberikan suatu garis besar bahwa pembelajaran Bahasa Jawa tidak ada memberikan materi mengenai membaca, menulis, menyimak Bahasa Jawa saja, namun terdapat suatu nilai-nilai luhur untuk membentuk akhlak yang mulia dan luhur sebagai bekal masa depan siswa nantinya. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Jawa akan tersampaikan kepada siswa dengan optimal apabila peran guru dan kompetensi yang dimilikinya dapat menjadi pihak yang mendorong berhasilnya suatu pembelajaran agar memiliki makna.

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, pembelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran untuk menanamkan budaya bangsa dan memiliki kedudukan yang penting dalam pendidikan. Mata pelajaran ini dapat memberikan sumbangsih nilai karakter untuk siswa serta melestarikan bahasa daerah. Bahasa Jawa sendiri memiliki tujuan dalam pendidikan yaitu untuk memberikan penanaman budi pekerti kepada siswa. Hal ini menjadi jembatan untuk menaungi karakter yang luhur bagi siswa agar terbentuknya karakter yang mencintai budaya daerah dan identitas negara.

## 2. Materi *Wacan Bocah* pada Pembelajaran Bahasa Jawa

*Wacan Bocah* atau dalam bahasa Indonesia yaitu cerita anak. *Wacan Bocah* memiliki kedudukan yang sama dengan cerita anak, hanya saja cerita anak menggunakan bahasa Indonesia sedangkan *Wacan Bocah* menggunakan Bahasa Jawa. Pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas III di sekolah dasar, *Wacan Bocah* merupakan suatu karya sastra fiksi dan nonfiksi yang memiliki unsur instrinsik dan ekstrinsik cerita didalamnya yang menjadi unsur pengembang dalam suatu cerita yang terdiri dari, tema, setting, alur, tokoh, perwatakan, amanat dan sebagainya serta ekstrinsiknya adalah factor psikologi, sosial budaya dll. Hal ini sejalan menurut Arlyanti dkk (2018:221), menyatakan cerita anak ini juga merupakan sebuah pelukisan kehidupan anak yang imajinatif ke dalam bentuk struktur bahasa anak. Tema atau bab pembahasan dalam materi *Wacan Bocah* ini seputar *Welas Asih marang kewan dan tetuwuhan* dengan Kompetensi Dasar 3.1 Mengetahui, memahami, dan mengidentifikasi teks cerita secara lisan dan tulis, 4.1 Membaca lancar bentuk teks cerita sederhana dengan memperhatikan pelafalan dan intonasi.

Pada pembelajaran di sekolah dasar *Wacan Bocah* Bahasa Jawa sudah diarahkan pada suatu metode yang bersifat kontekstual, yang artinya materi yang diajarkan dapat mereka jumpai dilingkungan sekitar mereka atau pada kehidupan sehari-hari. Demikian dapat memberikan suatu contoh implikasi yang sederhana dari materi yang telah disampaikan ke dalam kehidupan sehari-hari siswa. *Wacan Bocah* memiliki unsur pengembang *Wacan Bocah* yang disebut dengan unsur instrinsik. Unsur ini merupakan bagian-bagian untuk mengembangkan suatu cerkak. Hal ini sejalan menurut Nurgiyantoro (2013: 23) di dalam Andriani (2016:23) yang menyatakan bahwa unsur intrinsik merupakan unsur yang

membangun suatu karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik *Wacan Bocah* atau cerita anak, sebagai berikut:

a. Alur

Menurut Nurgiyantoro (2013: 12-13) di dalam Andriani (2016:23) yang menyatakan cerita anak yang mana umumnya beralur tunggal, hanya terdiri dari satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir. Urutan peristiwa dapat dimulai dari mana saja, misalnya dari konflik yang telah meningkat, tidak harus bermula dari tahap pengenalan tokoh atau latar. Cerita anak sendiri memiliki ciri alur yang tidak terlalu sulit untuk dipahami oleh anak.

Berdasarkan cerita anak atau *Wacan Bocah* yang berkaitan dengan urutan waktu. Alur dapat berupa alur maju, alur mundur, atau alur maju-mundur. Hal demikian memberikan kesan yang berbeda dari *cerita anak* satu dengan yang lainnya. Alur dapat ditemukan dengan mencari awal dan berakhirnya cerita, sehingga pertanyaan yang sering digunakan untuk menjawab alur pada pembelajaran disekolah dasar yaitu dengan pertanyaan apa atau bagaimana alur *Wacan Bocah* tersebut.

b. Tema

Menurut Sudjiman di dalam Andriani (2016:23) tema yaitu ketika pengarang menyajikan sebuah cerita anak maka, hendak mengemukakan gagasan. Gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasari suatu karya sastra itu merupakan yang disebut tema. Berdasarkan definisi diatas peneliti mendefinisikan tema merupakan inti cerita yang menjadi titik pusat untuk dapat dikembangkan menjadi cerita anak. Tema merupakan pondasi untuk mengembangkan suatu cerita anak.

Contohnya: cerita anak yang bertema Tumbuhan, maka gagasan ide atau gagasan utama pada cerita tersebut tidak akan menjauhi mengenai tumbuhan.

c. Penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2013: 12-13) di dalam Andriani (2016:23) yang menyatakan *lakon* atau tokoh cerita anak terbatas baik yang menyangkut jumlah maupun data jati diri tokoh, khususnya yang berkaitan dengan perwatakan, sehingga pembaca harus merekonstruksi sendiri gambaran yang lebih lengkap tentang tokoh itu.

Berdasarkan definisi diatas peneliti mendefinisikan penokohan merupakan tokoh yang ada dalam cerita anak memerankan dengan sifat atau karakter yang seperti apa. Penokohan atau perwatakan ini dalam pembelajaran Bahasa Jawa, siswa diminta untuk menjelaskan bagaimana sifat / watak yang tertera pada bacaan yang diperankan oleh tokoh tersebut. Contohnya : Sekar seorang yang pendiam.

d. Latar

Menurut Nurgiyantoro (2013: 12-13) di dalam Andriani (2016:23) *Cerita anak* tidak memerlukan detail-detail khusus tentang keadaan latar, misalnya yang menyangkut keadaan tempat dan sosial. *Cerita anak* hanya memerlukan pelukisan secara garis besar saja, atau hanya secara implisit, yang terpenting telah mampu memberikan suasana tertentu yang dimaksud. Berdasarkan definisi diatas peneliti mendefinisikan latar merupakan suatu keadaan atau tempat yang terjadi dalam beberapa situasi. Biasanya dalam *cerita anak* untuk di sekolah dasar, untuk mengetahui dimana atau apa latar dalam sebuah *cerita anak*, yaitu dengan pertanyaan dimana atau kapan. Sehingga akan muncul jawaban contohnya pada

sore hari atau kemarin pukul 09.00. Latar juga merupakan suatu suasana tertentu dalam suatu peristiwa dalam *cerita anak* atau karya sastra.

e. Amanat

Menurut Roysa (2017:20) suatu ajaran moral, atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang, itulah yang disebut amanat. Amanat yang terkandung di dalam cerita anak memiliki ciri khusus, yaitu amanat dijelaskan secara eksplisit dalam cerita tersebut. Berdasarkan definisi diatas peneliti mendefinisikan amanat merupakan pesan yang tersimpan dalam suatu cerita anak atau karya yang dapat diambil menjadi suatu nilai moral dan karakter oleh pembaca. cerita anak dalam Bahasa Jawa yang menjadi suatu warisan budaya, tidak luput dari nilai nilai budaya. Amanat yang terkandung diharapkan memberikan pesan yang dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga munculkan nilai afektif dalam pembelajaran Bahasa Jawa tersebut.

Demikian adalah unsur instrinsik yang menjadi unsur pengembangan dalam cerita anak. Materi ini ditunjang dengan praktek membaca dan mendengar cerita anak itu sendiri dengan penglafalan dan intonasi yang benar melalui materi *swara jejeg lan swara miring. Wacan Bocah* yang sama halnya seperti cerita anak menjadi salah satu materi yang diberikan kepada siswa kelas III di sekolah dasar, dengan Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian sebagai berikut menurut Peraturan Gubernur Jawa Timur No 19 Tahun 2014:

**Tabel 2. 1 Tabel kompetensi dasar dan indikator kelas III Sekolah Dasar**

SEKOLAH DASAR	
Tema : <i>WELAS ASIH MARANG KEWAN LAN TETUWUHAN</i> (Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar)	
KELAS III SEMESTER I	
Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks cerita secara lisan dan tulis.	1.1.1 Menemukanali unsur-unsur intrinsik <i>Wacan Bocah</i>
	1.1.2 Menentukan unsur-unsur intrinsik (tema, alur dan amanat) <i>Wacan Bocah</i>
	1.1.3 Menunjukkan unsur-unsur intrinsik (tokoh, dan latar) <i>Wacan Bocah</i>
	1.1.4 Menentukan unsur-unsur ekstrinsik <i>Wacan Bocah</i>
4.1 Membaca lancar bentuk teks cerita sederhana dengan memperhatikan pelafalan dan intonasi	4.1.1 Mengartikulasikan bunyi <i>swara jejeg</i> dan <i>miring</i> sesuai bahasa daerah dalam <i>wacan bocah</i> .

(Sumber : Olahan Peneliti)

Berdasarkan teori diatas merupakan materi yang menjelaskan tentang unsur pengembang cerita, yang menjelaskan setiap bagian sehingga terciptanya sebuah karya tersebut. Unsur cerita itu sendiri terdiri dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik dalam suatu cerita merupakan unsur dari dalam, yaitu mengenai struktur dari sebuah karya itu dibangun. Sedangkan untuk unsur ekstrinsik dalam suatu cerita, merupakan unsur pengembang dari luar yang menyangkut bagaimana cerita itu dibuat seperti, latar belakang penulis, faktor sosial budaya, psikologi, adat istiadat dan hal lain yang mempengaruhi cerita itu dibuat.

### 3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara dalam menyampaikan informasi yang terkait dalam ilmu pengetahuan, pada awal abad ke-21 ini media pembelajaran tidak hanya berupa visual saja namun juga audiovisual. Era global ini perkembangan teknologi dunia sungguh pesat dengan adanya media siswa sudah tidak kesulitan dalam mencari informasi apapun dengan mudah dan cepat sehingga, tidak perlu menunggu lama untuk menggali informasi secara



global. Hal ini sejalan menurut Haryono (2014:94) pengertian Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa dan dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Heinich dkk (2008) di dalam Benny dan Pribadi (2017) yang mengatakan yaitu: "... sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mendukung melakukan proses pembelajaran." Media dalam hal ini berperan menjadi jembatan dalam proses komunikasi dan interaksi guru dengan siswa atau siswa dengan siswa yang lain dengan upaya untuk memberikan informasi seputar materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Media pembelajaran menjadi suatu komponen yang penting dalam keberlangsungan suatu proses pembelajaran agar dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Aktivitas dalam pembelajaran akan lebih menarik apabila guru dapat menggunakan ragam media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan melakukan suatu proses pembelajaran yang dapat mendorong minat siswa dalam belajar, maka akan timbul semangat untuk mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat hasil optimalnya dari hasil pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran memiliki peran sebagai alat atau jembatan untuk mengantarkan informasi atau pesan untuk siswa agar siswa lebih mudah dalam menangkap atau memahami.

#### 4. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki begitu banyak jenis. Semua jenis ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun harus diketahui dalam berbagai aspek. Aspek dalam mempertimbangkan media pembelajaran tersebut adalah, sesuai dengan kebutuhan siswa, materi yang disampaikan, sarana prasarana sekolah, kemampuan guru dalam menggunakan media jika media dalam bentuk teknologi baru serta kebermanfaat isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan lain sebagainya.

a. Jenis media ditinjau dari tampilan sebagai berikut:

- 1) Media visual, media ini memberikan kesan visual atau pandang yang dapat aplikasikan langsung dengan siswa. Media visual dianggap lebih mudah dan sederhana untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran, untuk membantu ingatan dan imajinasi siswa lebih tajam serta melihatkan benda agar lebih tampak. Sejalan menurut Musfiqon (2016:70) yang menyatakan media visual adalah media yang berhubungan dengan penglihatan. Media ini dapat memperlancar pemahaman dengan bentuk fisik berupa gambar, foto, sketsa, diagram, globe, papan buletin dll yang memegang peran dalam proses pembelajaran.
- 2) Media audio, media ini memberikan kesan suara saja. Keterampilan dalam mendengarkan dapat menggunakan media ini. Media ini merangsang siswa pikiram, perasaan dan perhatian siswa untuk mengikutsertakan diri dalam mengikuti proses pembelajaran, melalui media ini guru dapat melatih konsentrasi siswa dalam belajar. Sejalan menurut Musfiqon (2016:89) yang menyatakan media audio adalah media yang penggunaannya menekankan

pada aspek pendengaran. Contohnya: radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa, tipe recorder dll.

- 3) Media audio visual, media ini menyajikan pesan, informasi dan pengetahuan dalam bentuk suara dan pandang. Media ini memberikan kesan yang luar biasa untuk daya ingat siswa. Penggunaan media ini dengan menampilkan suara dan gambar atau objek secara nyata. Sejalan menurut Ashyar (2011:73) menyatakan audio visual adalah media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran dalam proses pembelajaran dengan unsur suara dan gambar yang didapatkan dari berbagai sumber. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder, misalnya juga *Macromedia flash* atau *adobe flash* juga merupakan sarana untuk pembelajaran yang ditampilkan secara proyeksi yang berupa suara dan visual gerak.

b. Jenis media ditinjau dari penggunaan sebagai berikut:

- 1) Media proyeksi, media ini merupakan media yang menggunakan alat bantu berupa proyektor atau LCD untuk menampilkan pesan atau informasinya kepada siswa dalam proses pembelajaran pada layar yang putih yang disediakan. Sejalan menurut Musfiqon (2016:102) yang menyatakan media proyeksi adalah media yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Contohnya : film bingkai, film, film rangkai dll.

Adapula media visual

- 2) Media nonproyeksi, media ini merupakan media yang tidak menggunakan alat bantu proyektor untuk menampilkan informasi. Sejalan menurut Musfiqon (2016:111) menyatakan media nonproyeksi adalah media ini

sudah bisa digunakan secara mandiri tanpa memerlukan alat bantu atau sarana lain. Contohnya: buku cetak, *wallsheets*, papan tulis dll.

c. Multimedia

Multimedia merupakan media yang terintegrasi dari berbagai macam media audio, audio visual, visual dll. Sehingga dapat terwujudnya suatu pembelajaran yang lebih menarik dengan memaksimalkan teknologi dalam pendidikan misalnya : *Microsoft Power Point, Adobe Flash, Goldmwave, Camtasia recorder*. Sejalan menurut Gayeski (1993) di dalam Munir (2015:2) yang menyatakan bahwa multimedia merupakan sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, animasi dan sebagainya.

Berdasarkan definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan materi dan gaya belajar siswa. Penggunaan media yang bersifat audio dapat dapat berikan apabila ingin memberikan contoh secara kongkrit bunyi atau suara yang bisa contoh oleh siswa, hal ini untuk mengasah pendengaran siswa untuk memahami Bahasa Jawa. Media yang bersifat visual dapat digunakan agar siswa dapat melakukan secara langsung atau berkelompok seperti alat peraga. Adapun media yang menggabungkan dari keduanya yaitu audio visual yang terdiri dari pandang dan dengar sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan mudah diingat. Penggabungan dari berbagai media juga sering digunakan yaitu media dalam bentuk multimedia. Rancangan media ini dapat menggunakan aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Multimedia dapat menampilkan kebutuhan belajar siswa secara

bersamaan dengan adanya gambar, teks, suara dan animasi sebagai media penyampai informasi dengan mudah dan menarik.

## **5. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyalur pesan antara guru kepada siswa. Berikut fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011:30-40):

- a. Fungsi semantik, yakni fungsi media dalam memperjelas suatu arti dari suatu istilah atau simbol.
- b. Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan mengenai kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
- c. Fungsi manipulatif, yaitu fungsi yang berkaitan mengenai kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian dengan berbagai macam cara, teknik dan bentuk.
- d. Fungsi distributif, maksudnya dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas.
- e. Fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik siswa.
- f. Fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong siswa membangkitkan minat belajar).

- g. Fungsi sosio-kultural, yakni media pembelajaran dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada siswa.

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media memiliki berbagai fungsi untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Fungsi tersebut dalam proses pembelajaran dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa, sehingga informasi tersebut dapat diterima oleh siswa dengan baik. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa memahami materi dari bentuk yang abstrak ke kongkrit. Hal tersebut dapat memberikan pengetahuan secara jelas kepada siswa serta memberikan motivasi belajar siswa untuk tertarik mengikuti pembelajaran.

#### **6. *Adobe flash CS6***

*Adobe flash* diperkenalkan pertama kali oleh *Macromedia flash* yang memiliki standar program interaktif dan animasi berkualitas tinggi di Web. Flash sudah dipakai luas sejak puluhan tahun yang lalu dalam berbagai bidang. Banyak berbagai kalangan yang menggunakannya seperti pada website, profil perusahaan, cd interaktif dan sebagainya (Hidayatullah, 2011:18). Pernyataan tersebut memberikan suatu wawasan bahwa *Adobe flash* dapat pula digunakan dalam teknologi pendidikan. Namun, setiap aplikasi tidak jauh dari berbagai kelemahan dan kelebihan itu sendiri. demikian halnya dengan *Adobe flash* menurut Hidayatullah (2011:19) aplikasi ini selain memiliki kegunaan dan kemampuan untuk menggambar dan menganimasikan, dapat pula membuat suatu efek-efek gerak untuk mensimulasikan sesuatu misalnya mobil yang bergerak, animasi sistem reproduksi manusia dengan berbagai macam efek serta ukuran file yang kecil

dengan kualitas yang baik. Kelemahan dari aplikasi ini adalah komputer yang ingin memainkan animasi flash harus memiliki flash player yang dilakukan secara online.

*Adobe flash* berkembang dengan berbagai versi dari flash 1, *adobe flash cs3*, *adobe flash cs4*, *adobe flash cs5*, *adobe flash cs6* dan masih banyak versi maupun jenis yang lain. Pada media pembelajaran ini versi yang digunakan adalah *adobe flash c6s*, karena dengan mengikuti versi terbaru sesuai dengan perkembangan zaman dengan canggihnya teknologi saat ini serta keunggulan dari aplikasi *adobe flash* itu sendiri. Menurut Maulidta (2018:682) yang mengemukakan bahwa *Adobe flash* merupakan aplikasi handal untuk membuat animasi yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sejalan dengan pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu, dengan menggunakan aplikasi ini akan lebih memudahkan membuat suatu media untuk mengkonstruksi imajinasi siswa pada suatu yang abstrak ke kongkrit. Media yang dikembangkan menjadi informasi yang mudah diterima oleh siswa dengan penggabungan elemen-elemen seperti gambar, animasi, teks dan suara. Sesuai dengan bentuk media yang disajikan, bentuk media ini memberikan kesan dan pengalaman yang menarik bagi siswa, yang mampu menculkan karakter animasi sesuai dengan perkembangan siswa. Pemilihan media *adobe flash* untuk perancangan media pembelajaran adalah suatu inovasi untuk mengembangkan teknologi pendidikan.

## **7. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash***

Media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini menampilkan konten dan design yang berupa alam pedesaan dengan karakter tokoh Sekar dan Jarwo dalam sebuah percakapan berupa cerita anak yang mereka miliki. Pada tampilan awal akan

muncul berupa icon-icon yang akan masuk pada KI,KD, Indikator, materi *Wacan Bocah*, *Wacan Bocah* bersama Sekar dan Jarwo dan Kuis.

Media pembelajaran berbasis *adobe flash* adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak bernama *adobe flash* yang dulunya bernama *Macromedia Flash*. Media pembelajaran berbasis *Adobe flash* adalah suatu perangkat pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak untuk membuat animasi yang sesuai dengan materi *Wacan Bocah* yang dapat menarik dan mencapai tujuan pembelajaran dengan konten dan design yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang mengusung budaya jawa. Hal ini sejalan menurut Maulidta (2018:682) yang mengemukakan bahwa *Adobe flash* merupakan aplikasi handal untuk membuat animasi yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini bertujuan untuk memberikan penjelasan kepada siswa secara klasikal mengenai pengertian *Wacan Bocah* dan unsur-unsur instrinsik *Wacan Bocah* dengan narasi materi dan percakapan animasi antara Sekar dan Jarwo Media pembelajaran ini berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video yang diintegrasikan menjadi media yang berjenis audio visual dan multimedia.

Media audiovisual sendiri memiliki arti yang mana penyajiannya berupa pandang dan dengar. Sejalan menurut Ashyar (2011:73) menyatakan audio visual tidak murni suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Media ini juga bersifat multimedia karena di dalamnya terdapat berbagai jenis media yang saling berintegrasi. Dikatakan mutimedia karena didalam media pembelajaran ini terdapat unsur-unsur media yang diintegrasikan dalam satu media. Sejalan menurut Gayeski (1993) di dalam Munir (2015:2) yang menyatakan bahwa multimedia



merupakan sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, animasi dan sebagainya. Dalam media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini berisikan berbagai unsur, yaitu sebagai berikut:

a. Teks

Menurut Munir (2015:17-18) menyatakan teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Menurut Benny dan Pribadi (2017:164-165) juga menyatakan teks bermanfaat untuk memperelajari deskripsi atau penjelasan yang terkait dengan konsep-konsep yang diungkapkan secara tertulis. Berdasarkan penjelasan tersebut pada media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini teks menjadi sarana untuk menjelaskan materi tentang dengan Bahasa Jawa mengenai definisi *Wacan Bocah*, unsur-unsur instrinsik *Wacan Bocah*, kalimat-kalimat yang berupa percakapan dalam animasi, dan judul-judul dalam setiap *layer*, *storyboard* serta Kuis.

b. Audio

Menurut Munir (2015:17-18) menyatakan audio dalam multimedia penggunaan suara pada multimedia dapat narasi, lagu, dan *sound effect*. Menurut Benny dan Pribadi (2017:164-165) audio berguna untuk memperelajari kemampuan dalam menyimak informasi dan pengetahuan yang disampaikan melalui unsur suara. Berdasarkan definisi tersebut audio pada media ini sebagai pengisi suara berupa narasi untuk membacakan materi dan cerita, pengisi suara dalam percakapan animasi dan adanya musik pada waktu tertentu dan efek-efek suara seperti ada

gendingan jawa untuk turut melibatkan unsur jawa didalamnya yang digunakan untuk menarik perhatian siswa untuk memperhatikan.

c. Gambar

Menurut Munir (2015:17-18) menyatakan gambar adalah penyampaian bentuk visual digunakan untuk menarik perhatian dalam penyajian. Menurut Benny dan Pribadi (2017:164-165) menyatakan gambar digunakan untuk membuat konsep-konsep yang bersifat abstrak terlihat nyata atau konkret sehingga mudah dipelajari. Berdasarkan pernyataan tersebut gambar pada media ini digunakan untuk menyajikan latar yang berupa alam pedesaan, frame yang berupa kayu-kayu dan tumbuhan-tumbuhan. Tema pada materi ini adalah *welas asih marang kewan dan tetuwuhan* (sayangi hewan dan tumbuhan disekitar kita), dengan tema berikut maka gambar yang digunakan adalah hewan disekitar siswa yaitu, ayam, sapi dll. serta tumbuhan dan rumah pedesaan

d. Animasi

Menurut Munir (2015:17-18) menyatakan animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Menurut Benny dan Pribadi (2017:164-165) menyatakan animasi juga digunakan untuk menggambarkan dan memperlihatkan objek dan benda yang digerakkan atau menjelaskan sebuah konsep atau pengetahuan. Berdasarkan penjelasan tersebut animasi pada media pembelajaran *adobe flash* ini yaitu pada animasi-animasi dalam tokoh cerita dan animasi tokoh Sekar dan Jarwa dalam sebuah percakapan. Animasi digunakan untuk menarik minat siswa agar fokus pada media untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan.

e. Video

Menurut Munir (2015:17-18) yang menyatakan video rangkain dari gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi atau fantasi. Berdasarkan penjelasan berikut video yang ditampilkan pada media ini berupa dialog atau percakapan Sekar dengan temannya Jarwa yang saling bercerita berupa *Wacan Bocah* atau cerita anak yang bertemakan hewan dan tumbuhan dengan menggunakan Bahasa Jawa.

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam suatu media yang bentuknya multimedia merupakan suatu penggabungan dari berbagai elemen-elemen yang mendasari dari media itu sendiri. Gambar dapat digunakan untuk memberikan penjelasan secara kongkrit untuk menyampaikan pesan dalam materi pembelajarana. Audio dapat digunakan menjadi tambahan backsound dan suara narasi materi untuk melatih pendengaran siswa. animasi untuk menambah ketertarikan siswa untuk memperhatikan informasi yang disampaikan dan sesuai dengan perkembangan belajar siswa kelas rendah khususnya. Teks yang dapat digunakan untuk membantu siswa membaca apa yang didengar untuk memudahkan materi yang disampaikan dengan baik. Berbagai penggabungan itu akan memberikan inovasi pembelajaran untuk menjunjung eksistensi pembelajaran Bahasa Jawa di dunia teknologi pendidikan. Memudahkan siswa menerima pesan dan informasi pada saat pembelajaran.

#### **8. Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash***

Penggunaan media pembelajaran ini disertai panduan dalam mengoperasikan, agar pengguna tidak kesulitan. Cara penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, sebagai berikut:

- a. Persiapan alat pendukung seperti menyalakan LCD, Sound, Layar apabila pembelajaran secara klasikal dalam kelas, dapat pula dilaksanakan di dalam ruang komputer dengan menyiapkan komputer setiap siswa/pengguna.
- b. Penjelasan penggunaan media pembelajaran ini dapat dipelajari dan dibaca dalam slide “Pandom” yang artinya petunjuk untuk menggunakan media. Pandom berisikan, petunjuk untuk apa yang harus dilakukan pengguna dan penjelasan tentang icon-icon seperti, tombol geser ke atas dan ke bawah, kembali, lanjut dst.
- c. Bagian layar utama atau awal terdapat 7 tombol yang dapat diklik untuk menuju halaman berikutnya yang terdiri dari tombol: *Pituduh* , Kompetensi inti, Kompetensi Dasar dan Indikator, Materi, *Wacan Bocah*, Pitakon (kuis) dan *KACIL (Kamus Cilik)*. Pengguna dapat masuk ke halaman berikutnya dengan mengklik tombol-tombol tersebut.
- d. Tombol *Pituduh*, berisikan tombol-tombol arah lain seperti geser ke atas, ke bawah, kembali ke layar utama, lanjutkan dst. Tombol ini juga terdapat panduan dalam mengoperasikan media pembelajaran ini.
- e. Tombol Kompetensi inti, berisikan teks ke-4 kompetensi inti.
- f. Tombol Kompetensi Dasar dan Indikator, berisikan teks kompetensi dasar dan indikator pencapaian sebagai tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran ini.
- g. Tombol Materi, berisikan materi wacan bocah dan unsur-unsur instrinsik cerita yang disajikan secara interaktif, antara media dengan pengguna.

- h. Tombol *Wacan Bocah*, berisikan sebuah video animasi antara seorang tokoh bernama Sekar dan Dudung yang bertemu dengan Pak Jarwo. Mereka saling bertukar cerita mengenai hewan dan tumbuhan disekitar mereka.
- i. Tombol Pitakon, berisikan 10 kuis interaktif untuk pengguna seputar materi yang ada dalam media.
- j. Tombol *KACIL (kamus cilik)*, berisikan kata-kata yang sukar atau jarang dijumpai oleh pengguna, sehingga diberikan arti agar dapat memahami isi bacaan dengan jelas dan benar.

## 9. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Berbasis Adobe

### Flash

Media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini memiliki kelebihan dan kelemahan seperti halnya dengan media lainnya.

- a. Kelebihan:
  - 1) Dapat digunakan secara klasikal maupun individu.
  - 2) Efisiensi waktu dalam proses pembelajaran.
  - 3) Guru sebagai fasilitator.
  - 4) Pembelajaran lebih bermakna dengan menghadirkan materi secara kontekstual.
  - 5) Memberikan pengalaman belajar baru untuk siswa.
  - 6) Pembelajaran terpusat pada siswa.
  - 7) Mengurangi verbalisme pada guru.
  - 8) Menstimulus panca indra.
  - 9) Mendorong siswa lebih konsentrasi dan fokus.
  - 10) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.

11) Interaktif

12) Pembelajaran menjadi terkontrol lebih sistematis

b. Kekurangan:

- 1) Tidak terlibatnya siswa dalam pembelajaran apabila digunakan secara klasikal.
- 2) Pengguna harus memiliki kompetensi untuk mengoperasikan komputer secara sederhana.
- 3) Membutuhkan peralatan bantuan seperti laptop, komputer, layar proyektor, proyektor atau LCD, sound dan ruangan yang memadai.
- 4) Biaya yang relatif mahal dalam pembuatan dan memakan yang cukup lama.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian sebelumnya oleh Hidayatul Maulidta (2018) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. Tujuan penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi karena dapat menstimulus siswa untuk menulis dengan adanya sajian animasi perkembangan hewan, materi dan contoh soal. Persamaan dengan peneliti yang dilakukan, Hidayatul Maulidta (2018) mengembangkan media *Adobe Flash* dan subyek penelitian siswa kelas III SD, namun dengan materi yang berbeda yaitu, teks eksposisi.

Penelitian yang kedua oleh Frista Meylinda (2016) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Program

*Adobe Flash* untuk Siswa Kelas V SD. Tujuan penelitian ini adalah penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif (*Adobe Flash CS6*) lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Jurug Sewon.. Persamaan dengan peneliti yang dilakukan sekarang, Frista Meylinda (2016) sama mengembangkan media *adobe flash*. Perbedaan terdapat pada pembelajaran keterampilan berbicara dan subyek untuk siswa kelas V SD.

Penelitian yang ketiga oleh Trisno Haryoko (2013) yang berjudul Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri Kelas IV. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan dan menguji perangkat lunak berbentuk multimedia untuk dengan *Adobe flash CS5* membantu pembelajaran Aksara Jawa dengan pokok bahasan aksara carakan beserta sangan, sandangan, aksara murda, aksara swara, aksara rekan, angka jawa, tanda baca serta evaluasi. Persamaan penelitian Trisno Haryoko (2013) dengan peneliti yang sekarang adalah penggunaan perangkat lunak *adobe flash*. Perbedaannya pada subyek penelitian pada kelas VI sekolah dasar dan pada tujuan penelitian serta materi, yang mana tujuan penelitian oleh Trisno Haryoko (2013) mengenai pembuatan media pembelajaran *Adobe flash* pada materi aksara jawa, namun pada peneliti yang sekarang adalah pengembangan media *Adobe flash* pada materi *Wacan Bocah* atau cerita anak.

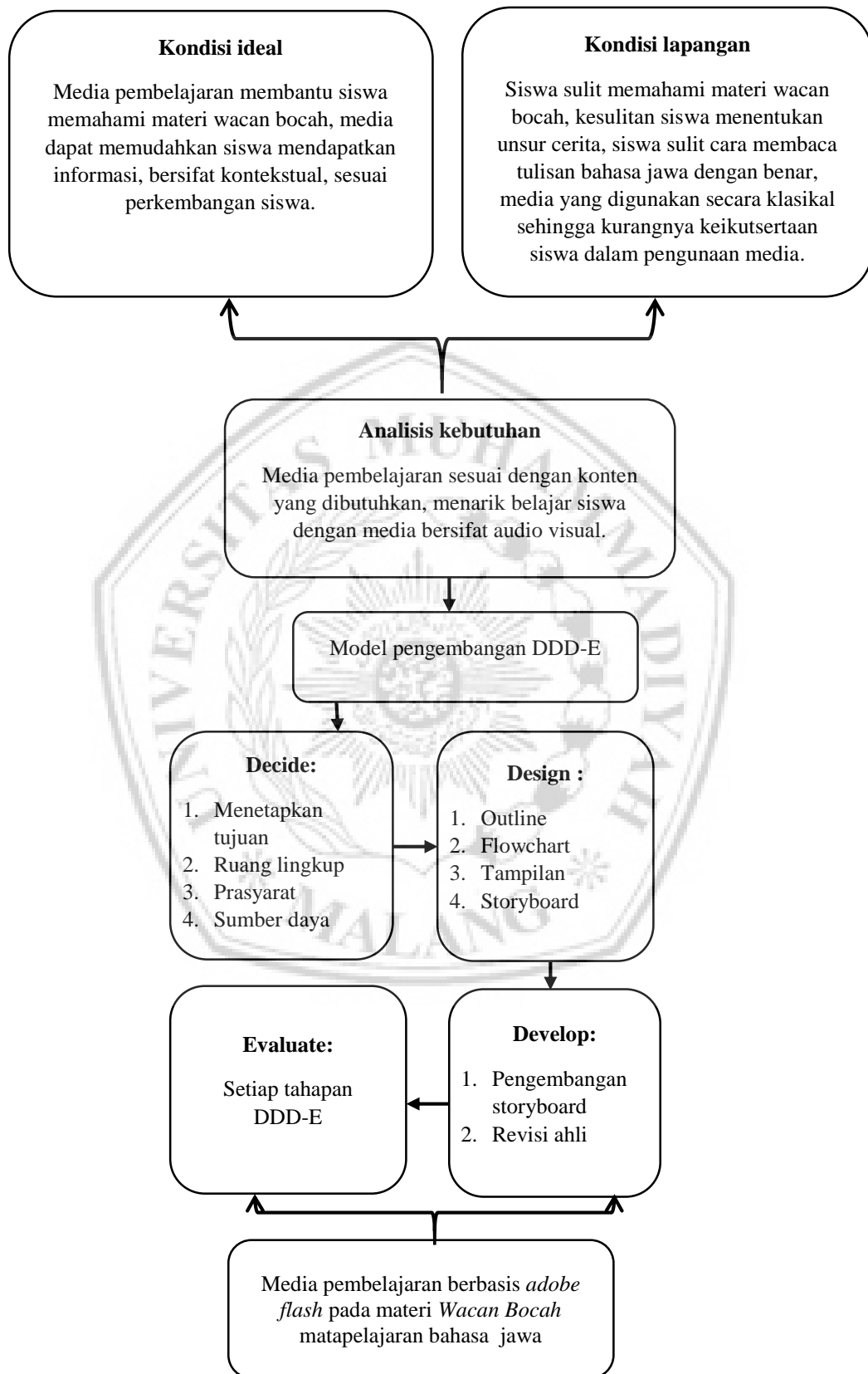
Penelitian yang keempat oleh Fitri Yuliawati (2017) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* dalam Pembelajaran Berbasis Integrasi Islam-Sains di SD/MI kelas 5. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan media pengembangan

media pembelajaran berbasis *adobe flash CS3 professional* dalam pembelajaran berbasis integrasi Islam-Sains do SD/MI kelas 5. Persamaan dengan peneliti adalah penggunaan media berbasis *adobe flash*. Perbedaan dengan peneliti adalah subyek yang digunakan kelas 5 sedangkan peneliti kelas III dan materi yang digunakan pembelajaran Islam –Sains sedangkan materi peneliti materi *wacan bocah*.

Penelitian yang kelima oleh Irania Suci Rockyane (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk yang dapat membantu siswa memahami dan menulis cerita fiksi dan unsur instrinsik dalam menulis cerita per tahapnya. Persamaan dengan peneliti sama megembangkan *adobe flash* CS 6. Perbedaan dengan peneliti adalah subyek yang digunakan kelas IV Sekolah Dasar dan materi yang digunakan menulis cerita sedangkan pada peneliti materi unsur cerita dan membaca lancar *swara jejeg* dan *mirinng wacan bocah*.



### C. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir